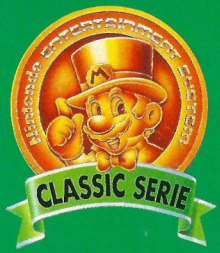
NES-TE-NOE-1

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

TENNIS



SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Spielkassette "TENNIS" für das Nintendo Entertainment System® entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Einen Aufschlag "schmettern", eine heiße Rückhand "abfeuern", oder eine Vorhand durchziehen, bis der Siegespokal gewonnen ist; man kann ein Einzel spielen, sich einen Partner für ein Doppelmatch holen, und noch dazu einen Gegner aus fünf Schwierigkeitsklassen aussuchen. Die Spielzüge im Videotennis können so wirklichkeitsgetreu gesteuert werden, daß man glaubt, man ist in Wimbledon.

Zur Beachtung:

1) Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
2) Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3) Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4) Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5) Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

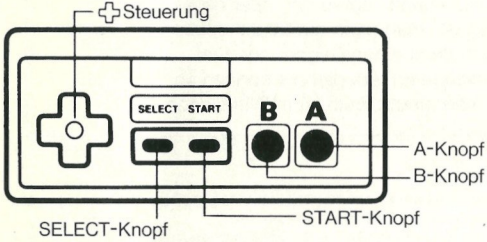
Hinweis: Nintendo behält sich Produktverbesserungen ohne Ankündigung vor.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co.,Ltd.
© 1990 Nintendo Co.,Ltd.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

Controller 1 – für Einzel (SINGLES) und Doppel (DOUBLES)
Controller 2 – für den Doppelpartner

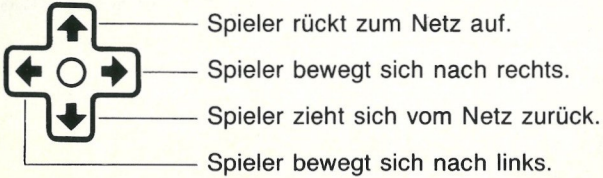
Controller 1/Controller 2

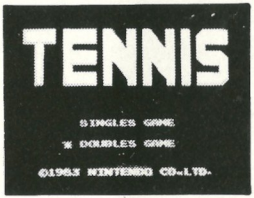


[A-Knopf]
Der Spieler schwingt den Schläger. Auch für den Aufschlag.

[B-Knopf]
Für Lob (hohe Rückgabe)

Steuerkreuz – bewegt den Spieler





SELECT-Knopf

Dieser Knopf setzt das Sternchen neben die Spielart (Einzel oder Doppel), die Du haben möchtest.

*Der SELECT-Knopf funktioniert nicht während eines Spiels.
*Controller 1 ist für nur einen Spieler (Einzel).
*Für zwei Spieler (Doppel) braucht man Controller 1 und 2.

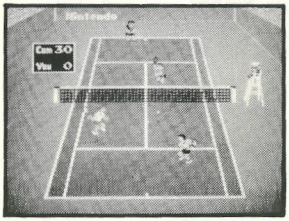
START-Knopf

Wenn man diesen Knopf drückt, beginnt das Spiel.

Pause:

Wenn Du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst Du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

3. SO WIRD GESPIELT



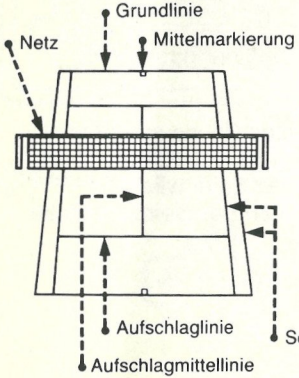
Gegen den Computer können zwei Arten von Tennis gespielt werden:

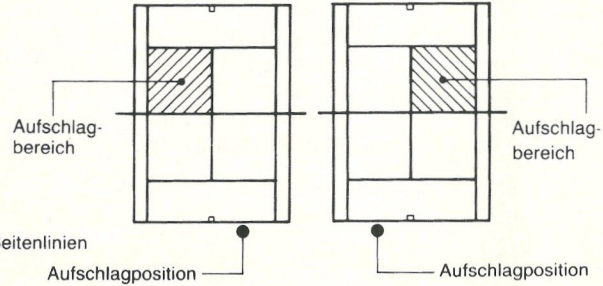
- Einzel: 1 Spieler gegen den Computer, oder
- Doppel: 2 Spieler zusammen gegen ein Computerteam

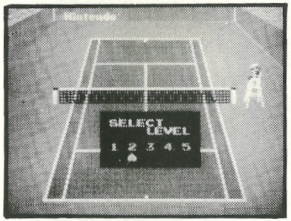
*Ein Spiel besteht aus 3 Sätzen. Wer 2 Sätze gewinnt, gewinnt auch das Spiel.

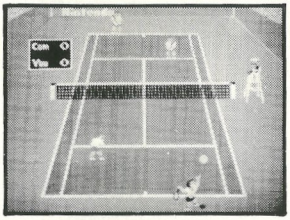
*Die inneren Seitenlinien gelten für das Einzel, die äußeren für das Doppel.

*Die schraffierte Zone in der gegnerischen Hälfte schräg gegenüber der Aufschlagposition ist der Aufschlagbereich.









1) Nachdem man sich für das Einzel oder das Doppel entschieden hat, drückt man den START-Knopf. Daraufhin erscheint eine Tafel mit fünf Schwierigkeitsgraden, unter denen man sich einen Gegner aussuchen kann.
2) Drücke auf das Steuerkreuz, um den Gegner zu finden, der Deinem eigenen Können entspricht.

Gegner	1	2	3	4	5
Farbe	Hell-grün	Rosa	Hell-blau	Violett	Schwarz
Schwie-rigkeit	Anfänger..... Verein .....Profi				

3) Noch einmal auf START drücken, und das Spiel beginnt.

Platzhälften

•Du spielst auf der vorderen Halfte im Bild; Dein Gegner (der Computer) spielt auf der Hälfte im Hintergrund.

Aufschlag

•Du hast den ersten Aufschlag.
Vorsicht: Der Aufschlag des Gegners muß einmal aufspringen, sonst verlierst Du den Punkt.

- Wenn Du Aufschlag hast, steht Dein Spieler automatisch hinter der Grundlinie und macht sich fertig. Der Ball wird hochgeworfen, und wenn er wieder herunterfällt, mußt Du genau zur richtigen Zeit den A-Knopf drücken.
- Scharfe Aufschläge wollen gekonnt sein, und besonders das Timing erfordert ein wenig Übung. Ungenaue Aufschläge gehen ins Netz oder ins Aus.

Schläge

- Mit dem Steuerkreuz kann man den Spieler nach vorne, hinten links und rechts schicken. Wenn der Ball auf Dich zukommt, mußt Du seine Bewegung abschätzen und ihn mit dem A-oder B-Knopf zurückschlagen.
- Alle diese Schläge können zu einem wirksamen Angriff kombiniert werden.

Aufschlag

Schmettern

Vorhand

Rückhand

Vorhand-Volley

Rückhand-Volley

Vorhand-Lob

Rückhand-Lob

Regeln (Einige Regeln sind anders als im wirklichen Spiel.)

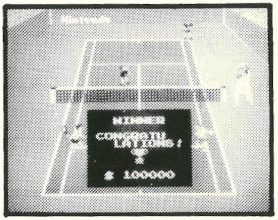
Punkte ..... •Mit 4 Punkten gewinnt man ein Spiel.

0 Punkte	Null 0	2 Punkte	Dreißig..... 30
1 Punkt	Fünfzehn 15	3 Punkte	Vierzig 40
		4 Punkte	Sieg oder Vorteil

Spiele ..... •Punktgleichheit bei 40 heißt Einstand, und der nächste Punkt für einen Spieler ist "Vorteil". Das Spiel geht solange, bis ein Spieler zwei Punkte Vorsprung hat und damit gewinnt.
•Wer 6 Spiele gewinnt, gewinnt den Satz.
•Wenn beide Spieler je 6 Spiele gewonnen haben, wird der Gewinner durch ein Entscheidungsspiel (Tie-break) ermittelt.

Sätze

•Wer 2 von 3 Sätzen gewinnt, gewinnt die Partie. Wenn Du zweimal hintereinander gewinnst, erscheint der Pokal auf dem Bildschirm.



FACHAUSDRÜCKE

Fehler (Fault)
Ein Ball, der außerhalb des Aufschlagbereichs landet.

Doppelfehler (Double fault)
Du hast jedesmal zwei Aufschläge; aber wenn beide danebengehen, ist das ein Doppelfehler, und Du verlierst den Punkt.

Lob
Eine hohe, weite Rückgabe.

Entscheidungsspiel (Tie break)
Wird gespielt, um bei einem Stand von 6 : 6 Spielen den Satzsieger zu ermitteln. Hier gewinnt der Spieler, der als erster 7 Punkte erreicht und mindestens 2 Punkte Vorsprung hat. Bei 6 : 6 Punkten geht das Spiel weiter, bis ein Spieler 2 Punkte Vorsprung hat.

MEMO

MEMO

MEMO

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.
Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim Deutschland

PRINTED IN JAPAN